

Medienbildung an der Deutschen Schule London

Zuständigkeit und Fortschreibung

Dieses Dokument wird von dem IT-Komitee in Zusammenarbeit mit dem PQM entworfen. Letzte Überarbeitung und die Aktualisierung des Konzeptes für die Medienbildung an der Deutschen Schule liegt in der Pflicht des Medienberaters.

Das Konzept der Medienbildung der Deutschen Schule London ist ein dynamisches Dokument, dessen ständige Weiterentwicklung von allen Beteiligten vorangetrieben wird. Ein Abschluss dieses Prozesses widerspricht dem Grundgedanken der Digitalisierung, auch im schulischen Kontext.

Die Nutzung von Office365 als Lernmanagement System

An der Deutschen Schule nutzen wir Office365 als ein Werkzeug für transparente Kommunikation, für die Zusammenarbeit und das Teilen von Inhalten im digitalen Raum. Darüber hinaus ermöglicht Office365 uns, den Schüler*innen Erfahrungen und Werkzeuge an die Hand zu geben, die sie im späteren Leben brauchen. Alle Schüler*innen ab der Grundschule haben einen persönlichen Office365-Account.

Die Organisationsstruktur der MS Teams

Aktuelle Organisationsstruktur in der Grundschule

- Jede Klasse und das zugehörige pädagogische Personal erhält ein eigenes Team, ohne weitere Fachkanäle. Informationen werden nur über den Allgemein-Kanal geteilt.
- Es existiert ein Team mit dem Namen der DSL-Learning Community, in dem das pädagogische Personal der DSL eingebunden ist.
- Es existiert zusätzlich zur DSL-Remote-Learning-Community ein Team nur für die Lehrer*innen der Grundschule.

Aktuelle Organisationsstruktur in der Sekundarstufe

- Jeder Jahrgang hat ein eigenes Team, in dem auch das zugehörige pädagogische Personal integriert ist. Unterrichtsfächer sind in einzelnen Kanälen untergliedert. Ebenso gibt es in jedem Jahrgangsteam einen privaten Klassenkanal, sowie einen Kanal pro Klasse, in dem ausschließlich die Lehrer*innen auftauchen.
- Darüber hinaus existieren weitere Teams für besondere Gruppen, wie bspw. die Technik-Gruppe, die SV etc.
- Es existiert ein Team mit dem Namen der DSL-Learning Community, in dem das pädagogische Personal der DSL eingebunden ist.
- Die Teams werden von dem IT-Department jährlich neu aufgesetzt, am Ende des Schuljahres archiviert und nach einem Jahr gelöscht.

iPads

Wir statten unsere Schüler*innen mit iPads für die Verwendung im schulischen Kontext aus. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, bestimmte Kompetenzen im Bereich digitaler Medien in einer geschützten Umgebung zu trainieren, da die Geräte von der IT-Abteilung der DSL verwaltet werden.

In diesem Zusammenhang stellt die DSL iPad-Trolleys für die gemeinschaftliche Nutzung jüngerer Schüler*innen zur Verfügung und persönliche iPads für ältere.

Kompetenzrahmen der Schülerinnen und Schüler an der Grundschule

IT Curriculum Grundschule DSL (schülerorientiert)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. Ausprobiert habe ich: - Ab VS: Bildschirm, Maus, Tastatur, Drucker - Ab Jg 1 : iPad	2.1 Informationsrecherche Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe. - Vorteile Kindersuchmaschinen - Geschicktes Suchen	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen. - Social-Media-Diskussion - Teams	4.1 Medienproduktion und Präsentation Ich habe schon folgende digitale Medienprodukte gestaltet: Worddokument Powerpointpräsentation Einfaches Programm	5.1 Medienanalyse Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer. - Einfacher Algorithmus auch ohne Computer
1.2 Digitale Werkzeuge Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. Mit folgenden Programmen / Apps habe ich gearbeitet. -Word, Paint, Powerpoint, Kindersuchmaschinen	2.2 Informationsauswertung Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen. - Alterangabe bei Kindersuchmaschinen beachten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will. - Netiquette	4.2 Gestaltungsmittel Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele. -Formatänderungen in Word und PPT	5.2 Medienbildung Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen. - Fake news - Reklame	6.2 Algorithmen erkennen Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag. - Partnerarbeit zum Erarbeiten von Beispielen
1.3 Datenorganisation Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden. Ab JG 1: Speichern im Documentfolder der Klasse, -geeigneten Namen festlegen	2.3 Informationsbewertung Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden. - Ads bei Google	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann. - Klassenchat - Chats in Kindersuchmaschinen	4.3 Quellendokumentation Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen. -Quellenangabe	5.3 Identitätsbildung Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können. - Suchtgefahr erkennen bei sich und Freunden	6.3 Modellieren und Programmieren Folgendes habe ich schon selbst programmiert: Bewegung eines Sprites Gartenroboter Minecraft
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe. PW-Schutz: ab Jg 3 eSafety-Kurs Jg 4	2.4 Informationskritik Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht. eSafety-Kurs Jg 4: - Child protection officer - jeder Lehrer - Childline / report feature	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte. eSafety-Kurs Jg 4	4.4 Rechtliche Grundlagen Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen. Copyright-Diskussion	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren. - Screen-Time-Software	6.4 Bedeutung von Algorithmen Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen. - Online learning - Info sammeln, lernen - Videos gucken, spielen

angelehnt an: Medienkompetenzrahmen NRW 2021

IT Curriculum Sekundarstufe DSL

SUCHEN VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN	PROBLEMLÖSEN UND HANDELN	ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Kennen wesentlicher Strategien inklusive der Suchbefehle zur Durchführung einer effizienten Suche.	Angemessener Einsatz von Teams und E-Mail zwischen Schüler*innen untereinander und mit Lehrer*innen.	Benutzen der folgenden Programme aus dem Office-Paket mit ihren basalen Funktionen: Word, Excel, Powerpoint, One Note.	Kennen der Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen inklusive des organisationsinternen Raums MS Teams.	Beheben kleinerer Probleme technischer Natur im Klassenzimmer und beim Umgang mit Office 365.	Verstehen und Bewerten von basalen Mechanismen digitaler Medien inklusive des Internets.
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Bewerten von Suchergebnissen bspw. aufgrund der Quell-URL, sowie des Impressums einer Website oder aufgrund des Suchvorgangs an sich.	Teilen von Dateien miteinander. Kennen unterschiedlicher Möglichkeiten der zu vergebenen Rechte an einer geteilten Datei v.a. im schulischen Kontext.	Kennen wesentlicher Dateiformate inklusive ihrer Eigenschaften sowohl im Bereich Bild, Ton, Video, als auch Text.	Schützen der eigenen Daten in ausreichendem Maß. Kennen von Kriterien an sichere Passwörter. Persönliche Daten im digitalen Raum werden sensibel behandelt. Wissen um Ansprechpartner, sollte man im digitalen Raum unter Bedrängung irgendeiner Art geraten.	Bedarfsgerechter Einsatz von Programmen, die im schulischen Kontext zur Verfügung stehen (Office-Paket). Kennen weiterer Lösungen, die aus dem Bereich der Open-Source-Programme kommen (LibreOffice (Office), Audacity (Tonverarbeitung), kdenlive (Videoschnitt)) u.v.a.	Kennen von Funktionsweisen sozialer Netzwerke. Wissen um den Zweck von Marketingstrategien darin. Bewusstsein über wesentliche Inhalte in Bezug auf Datensicherheit, Kommerzialisierung von persönlichen Daten etc. bewusst. Kennen wesentlicher Begriffe, wie „Cookie“, „Spam“, „Troll“, „Proxy“, „VPN“, „URL“, „Server“ etc. zu benennen.
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
Nutzen der Speichermöglichkeiten der Schule (One Drive, One Note). Einwandfreie Verwaltung der eigenen Dateien in diesem Kontext. Bewusstsein darüber, digitale Speicherorte regelmäßig „aufzuräumen“.	Anwendung von Office 365, um im schulischen Kontext miteinander zu arbeiten.	Kennen und Berücksichtigen wesentlicher rechtlicher Vorgaben (bspw. Urheberrecht). Verwenden von Creative Common Lizenzen (u.a.)	Bewusstsein über Gefahren, die mit einem übermäßigen Konsum von digitalen Medien verbunden sind.	Kennen Artikulieren der eigenen Möglichkeiten im Umgang mit modernen Medien. Bewusstsein über Lösungsstrategien und Ansprechpartner.	

	Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	Bewusstsein über Umgangsregeln im Netz und im schulischen Rahmen über Teams. Das Verhalten gestaltet sich dementsprechend.		Nutzen von iPads statt Kopien im Schulalltag. Kennen von positiven und negativen Aspekten digitaler Medien. Erst denken, dann drucken. Farbkopien vermeiden.	Kennen und Bedienen der technischen Ausstattung in den Klassenzimmern, sowie von Office 365	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	
	Aktives Einbringen in den Schulalltag auch mittels der digitalen Medien (SV, DSLaktiv, Unterricht im Remote Learning u.Ä.).			Kennen der Grundstruktur und Funktionsweise von Algorithmen und formulieren eigener algorithmischer Prozesse.	

Angelehnt an die Kompetenzbereiche „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der KMK